

KUBIX

ПРАВИЛА ДОПОВНЕННЯ КУЛЬТ НОВОПЛОТІ

НЕМЕЗИДА
ВІДПАДА

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри «Немезида. Відплата»: Адам Квапінський
Автор доповнення «Культ новоплоті»: Адам Квапінський
Тестування і розроблення: Міхал Лах, Міхал Орач
Керівниця внутрішнього тестування: Пауліна Влодарчик
Додаткове тестування: Кшиштоф Бельчик, Войцех Фреліх, Павел Самборський, Конрад Сульжицький, Войцех Зелінський
Правила гри: Міхал Лах

Автори сценарію: Марцін Мортка, Александра Клеста, Кшиштоф Піскорський

Коректура та редагування: Тайлер Браун, Даніель Морлі, Вікторія Слюсарчик, Марцін Мортка, Метт Клік

Графічний дизайн: Лукаш Стирна, Міхал Лечовський, Адріан Радзюн, Міхал Стаховяк, Кароліна Ласкі-Гетка, Александра Файлерт, Анета Коперкевич, Кінґа Янік, Клаудія Войчик, Анджей Пулторанос

Художники: Пйотр Фоксович, Аґнешка Шаде, Патрик Єндрашек, Якуб Дзіковський, Памела Луневська, Пйотр Орлеанський, Ева Лабак, Маґдалена Цеплак, Анжеліка Каймович, Мацей Лашкевич, Матеуш Михальський

3D-модельовання: Пйотр Гацек, Марек Кондратович, Міхал Лісек, Матеуш Модзелевський, Матеуш Вайда, Єнджей Хоміцький
Верстка й оформлення: Рафал Янішевський, Патриція Маржец, Кінґа Янік, Анета Коперкевич, Єнджей Цеслак

Виробництво: Вітольд Чуді, Адріанна Коценцька, Матеуш Вольський, Зофія Єржинська, Яцек Щепінський, Ольга Бараняк, Анна Чайка

Логістика: Катажина Ґрдень, Маґдалена Казун, Міхал Кот, Себастьян Новаковський, Лукаш Пула, Шимон Собчак

PR та комунікації: Домініка Максимяк, Березня Сенницька, Яцек Вала, Мацей Гузік-Палис

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Олена Науменко

Перекладач: Святослав Мишаць

Редактор: Сергій Лисенко

Верстальник: Артур Патрихалко

Українське видання © 2025 Geekach LLC

Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.

www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua

ВСТУП

Доповідає сержант Мур з підрозділу T-23 Сил з нейтралізації загроз ШІ.

Оце ви нам догодили, панове командири! Рутинне завдання, так? Зайти, знищити кілька дронів-дезертирів, спалити бунтівний ШІ... Але ваша розвідка помилилася. На Атені-7 засів не звичайний ворожий ШІ... Якби все було так просто. Це ж квантові технології наступного покоління... Наймерзенніша й найогидніша срань, яку я тільки бачив.

Щодо статусу викрадених науковців... Ну, вони є на станції, але стали невіддільною частиною ворожих сил. Буквально невіддільною... Цей збочений ШІ знайшов спосіб поєднати механізми станції з людською плоттю в одне ціле. Як наслідок, він створив собі армію з високоспеціалізованих ремонтних і бойових служників. Тіло капітана Шварца, можливо, просто зараз розрізають на смужки. ШІ експериментує не лише з людською плоттю, я бачив зразки й позаземних тканин. Однак він вирішив зупинитися на людській. Яке щастя...

Щодо самого ШІ, то річ не у квантовому мозку, а в тому, з чим він пов'язаний. Імовірно, що з такою обчислювальною потужністю яйцеголовим вдалося подолати якийсь математичний поріг, вхопити основне рівняння всієї логіки... чи як там називають ці абстрактні штуки... Однак, на жаль, воно вхопило їх у відповідь. Так мені розповідав один з науковців. Деяким з них зберегли мозок і рот цілими, щоб виконувати функцію зовнішніх процесорів материнського мозку. Він говорив, як культист, захоплений ШІ та сутністю всередині нього. Йому справді подобалося те, на що він перетворився — напівживий уламок плоті, вбудований у стіну... Я позбавив його страждань і незабаром проявив цю милість і до себе.

Надішліть сюди загін джаґгернаутів, а ще краще знищте це прокляте місце ядерною бомбою. Мур. Кінець зв'язку.

Культ новоплоті — це нова, особлива раса прибульців, з якою ви можете зіткнутися у грі «Немезида. Відплата». Ці машини зі штучним інтелектом з'єдналися з біотканиною, щоб набути деяких особливих умінь.

Культ новоплоті вводить у гру нові типи прибульців:

4 типи трутнів з особливими вміннями. Культисти контролюють ці вміння та посилюють ефекти подій. Серед прибульців є метушливі смикунці (відповідники личинок), які намагаються створити королеву під назвою «материнський мозок» — страшнішу й могутнішу, ніж раніше.

КУЛЬТ НОВОПЛОТІ — ЦЕ ПРИБУЛЬЦІ

У грі з цим доповненням терміни «прибульці» (👾) й «новоплоть» повністю тотожні.

КОМПОНЕНТИ

КАРТИ СТАНДАРТНОГО РОЗМІРУ



20 карт подій культу новоплоті



12 карт дослідження культу новоплоті



5 карт-пам'яток культу новоплоті



20 карт атак культу новоплоті

МАЛІ КАРТИ



12 карт здоров'я королеви культу новоплоті



6 карт умінь культу новоплоті



36 жетонів прибульців культу новоплоті



3 жетони тіл

ФІГУРКИ



1 материнський мозок



5 культистів (2 види фігурок)



9 панцерників



9 різунів



9 міноходів



9 вогнекидів

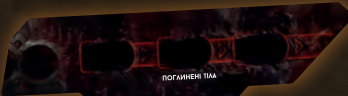


10 смикунців (2 види фігурок)

ОСНОВНІ КОМПОНЕНТИ



1 плитка мертвих культистів новоплоті



1 плитка поглинених тіл



1 довідник із прибульців культу новоплоті

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розділи «Приготування зон», «Інші компоненти» та «Приготування гравців» виконують за правилами базової гри – вони не змінюються.

Лише «Приготування прибульців» виконують згідно з цими правилами.

ПРИГОТУВАННЯ ПРИБУЛЬЦІВ

1. Візьміть **колоду дослідження культу новоплоті**, перетасуйте її та покладіть долілиць. Поряд залиште місце для скиду.
2. Візьміть усі **жетони прибульців культу новоплоті** та посортуйте їх на стоси за типом прибульців. Усі 4 типи трутнів треба перемішати разом.

4 ТИПИ ТРУТНІВ



Перемішайте кожен стос окремо й покладіть його стороною із символом фігурки догори.

3. Візьміть **мішечок прибульців** і покладіть у нього такі жетони:
 - 1 порожній жетон;
 - 2 жетони смикунців;
 - 3 випадкові жетони трутнів;
 - 1 додатковий випадковий жетон трутня за кожного персонажа, який бере участь у грі.

Покладіть мішечок біля решти жетонів прибульців.

4. Візьміть усі фігурки новоплоті й виставте їх поряд.
5. Візьміть **колоду атак культу новоплоті** та **колоду подій культу новоплоті**, перетасуйте їх окремо й покладіть долілиць. Поряд залиште місце для їхніх скидів.
6. Перетасуйте всі **карти здоров'я королеви культу новоплоті** й покладіть їх стороною з числами донизу в комірку для карт здоров'я королеви крайнього фрагмента зони «В». Покладіть універсальну фішку на поділку «0» треку влучань у королеву.
7. Візьміть **довідник із прибульців культу новоплоті** й покладіть його біля мішечка стороною «Королеви немає на мапі» догори.

ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ

1. Візьміть **карти вмінь культу новоплоті** й покладіть їх одну біля одної. Ці карти треба викласти кольоровою стороною догори за порядком зменшення номерів у верхньому правому куті.

Примітка. Під час гри цей порядок матиме значення в разі вибору з кількох варіантів.

2. Візьміть **плитку поглинених тіл** і покладіть її над крайнім фрагментом зони «Б» так, щоб вона з'єднувалася з треком влучань у королеву.
3. Візьміть **плитку мертвих культистів новоплоті** та покладіть її над крайнім фрагментом зони «Б» так, щоб вона з'єднувалася з лівою стороною плитку поглинених тіл.

Покладіть 1 **жетон материнського мозку** в кожну комірку плитку поглинених тіл. Зауважте, що комірки для цих жетонів іншої форми. Це зроблено навмисно.

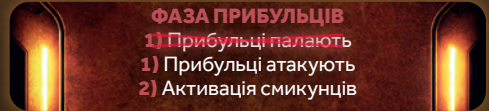


4. Візьміть 3 **жетони тіл** і покладіть їх зображеннями догори на поділки «8», «11» і «14» треку раундів.
5. Візьміть **карти-пам'ятки** з цього доповнення і замініть ними звичайні пам'ятки.

СТРУКТУРА ГРИ

Фаза гравців не зазнає ніяких змін.

ФАЗА ПРИБУЛЬЦІВ



Якщо ви граєте з доповненням «Культ новоплоті», то фаза прибульців зазнає таких змін:

0. ПРИБУЛЬЦІ ПАЛАЮТЬ

Цей крок повністю пропускають, адже машини новоплоті не страждають від звичайного вогню. Яйця також не знищують.

1. ПРИБУЛЬЦІ АТАКУЮТЬ

Цей крок розігрують як завжди. Але зауважте, що:

- Атаку смикунців модифіковано – атаковані персонажі отримують 1 карту інфекції.
- Культисти ніколи не атакують.

2. АКТИВАЦІЯ СМІКУНЦІВ

Смикунці грають особливу роль у «Культі новоплоті». Вони поведуться інакше, ніж звичайні личинки. Їхнє завдання – збирати біомасу, що залишилася від тіл на станції, і доставляти її материнському мозку.

Під час цього кроку активуйте кожного смикунця на мапі.

АКТИВАЦІЯ СМІКУНЦЯ

Коли смикунець активований, він переміщується до найближчого недослідженого коридору. Під час переміщення він усе ще дотримується звичайних правил атаки (щоразу, коли прибулець заходить у відсік з персонажами, він атакує).

Більше про смикунців див. на с. 6.

Якщо активований смикунець уже в недослідженому коридорі, він натомість покидає мапу. Поверніть смикунця в запас і перемістіть усі жетони тіл на треку раундів на 1 поділку вгору. Він дійшов до материнського мозку, наблизивши його поліпшення.

ЖЕТОНИ ТІЛ

Людські тіла — це джерело енергії для материнського мозку. Він збирає останки за допомогою смикунців, а потім використовує ці тіла для покращення своїх умінь.

На початку гри жетони тіл розміщують на поділках «8», «11» і «14» треку раундів.

Щоразу, коли смикунець залишає мапу через недосліджений коридор, усі жетони тіл переміщують на 1 поділку вгору треку раундів.

Щоразу, коли фішка раундів і жетон тіла опиняються на одній поділці, негайно виконайте таке:

Процес поглинання тіл

1. Покладіть крайній правий жетон материнського мозку з плитки поглинених тіл у мішечок.

Примітка. Це єдиний спосіб додати ці жетони в мішечок.

2. Візьміть жетон тіла з комірки з фішкою раундів, переверніть його та покладіть у щойно відкриту комірку на плитці поглинених тіл. Трек влучань у королеву щойно був розширений, що ускладнило завдання знищити материнський мозок.

ПОГЛИНЕНІ ТІЛА

Персонажі повинні перешкоджати смикунцям розмішувати жетони тіл на плитці поглинених тіл. Однак це неминуче відбуватиметься і призводитиме до деяких змін.

Після поглинання тіла ви кластимете 1 жетон материнського мозку в мішечок прибульців, підвищуючи ймовірність появи материнського мозку в грі.

ЖЕТОН МАТЕРИНСЬКОГО МОЗКУ В МІШЕЧКУ

Після того як жетон материнського мозку покладуть у мішечок, його не вилучають звідти, поки жива королева.

Кожне поглинене тіло збільшує кількість влучань, потрібних для взяття карти здоров'я королеви. Щоразу після взяття такої карти ви переміщуєте універсальну фішку в крайню ліву комірку треку влучань у королеву.

Примітка. Додавання поглиненого тіла у жодному разі не виліковує материнський мозок. Універсальна фішка на треку влучань у королеву залишається на місці.

Атаки материнського мозку змінюються залежно від кількості поглинених тіл. Тобто що більше тіл материнський мозок поглине, то сильнішими будуть його атаки.

ФАЗА ПОДІЙ

3. РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ ПОДІЙ

Карти подій мають звичайну структуру, але з такими змінами:



ПЕРЕМІЩЕННЯ

Смикунці НІКОЛИ не активуються під час першого кроку (адже вони вже зробили це під час кроку активації смикунців). Культисти теж ніколи не переміщуються.

З іншого боку, трутні (і материнський мозок) переміщуються інакше, ніж у базовій грі. Вони все ще використовують базові правила переміщення, але коридори на картах подій більше не зображені в певній орієнтації.

Натомість на картах подій зображено прибульців певного типу (наприклад). Переміщуються всі прибульці цього типу ТА всі прибульці в тому самому коридорі, що й зображений тип.

Більше про типи прибульців див. на наступній сторінці.

ПЕРЕВІРКА КІЛЬКОСТІ КУЛЬТИСТІВ

Культисти новоплоті () — основне джерело сили раси новоплоті. Що більше живих культистів залишається на станції, то гіршими стають події.

Основні та другорядні ефекти на картах подій застосовують так само, але вони часто передбачають проведення такої перевірки:

Якщо 2 або більше усе ще живі:

Щоб застосувати цей ефект, гравці рахують кількість видимих (не закритих фігурками мертвих культистів) символів на плитці мертвих культистів новоплоті. Якщо кількість видимих символів дорівнює або перевищує зазначене число, ефект застосовують. Інакше ефект ігнорують.

4. УЗЯТТЯ ЖЕТОНА ПРИБУЛЬЦЯ

Цей крок виконують за звичайними правилами.

ДОВІДНИК ІЗ ПРИБУЛЬЦІВ

Довідник із прибульців культу новоплоті має дві сторони: «Королева на мапі» та «Королеви немає на мапі». Переконайтеся, що використовуєте правильну сторону (ви починаєте гру стороною «Королеви немає на мапі» догори).

ФАЗА ОЧИЩЕННЯ

5. ЗМІНА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Нічого не змінюється.

6. УЗЯТТЯ КАРТ ДІЙ

Нічого не змінюється.

7. ПЛИН ЧАСУ

Якщо фішка раундів опиняється на поділці із жетоном тіла, негайно розіграйте процес поглинання тіл.

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО ДОПОВНЕННЯ «КУЛЬТ НОВОПЛОТІ»

У цьому доповненні використовують звичайні способи розв'язання нічиїх із базової гри. Однак може виникнути ситуація, коли треба використати додаткове правило розв'язання нічиїх.

Наприклад. Якщо в одному коридорі є кілька типів прибульців, а персонаж виконує кидок на шум, який вимагає, щоб прибулець увійшов у відсік, треба вирішити, який саме прибулець увійде у відсік.

Передовсім це повинен бути найбільший прибулець (тобто материнський мозок, якщо він ще є).

Інакше дотримуйтеся порядку, зазначеного на картах умінь. Це означає, що коли в коридорі різун, то ввійде він, якщо його немає — тоді мінохід і т. д.

ТИПИ ТА ВМІННЯ ПРИБУЛЬЦІВ

У доповненні «Культ новоплоті» ви не знайдете відповідників служників. Натомість персонажі битимуться з 4 різними типами трутнів, які мають власні вміння й особливості — **різуни**, **міноходи**, **панцерники** та **вогнекиди**.

Культисти — це новий тип прибульців із власними, особливими правилами.

Замість личинок у доповненні є **смикунці**, які обслуговують материнський мозок.

І насамкінець — **материнський мозок** (відповідник королеви), сила якого збільшується протягом гри.

ВМІННЯ

Прибульці культу новоплоті мають власні додаткові вміння, активні від самого початку гри.

Однак протягом гри ці вміння можна деактивувати, знаходячи та вбиваючи культистів.

СМИКУНЦІ

Смикунці — відповідники личинок, але вони відрізняються кількома ознаками.

1. У фазі подій усі смикунці активуються. Однак вони ніколи не переміщуються внаслідок карт подій. *Більше про активацію смикунців див. на с. 4.*
2. Щоразу, коли вони атакують, атакований персонаж отримує 1 карту інфекції. Смикунців не розміщують на планшетах персонажів під час атаки — вони залишаються на мапі після атаки.

ВМІННЯ СМКУНЦІВ



Поки вміння смикунців активне, вони втрачають здоров'я за правилами трутнів (тобто не гинуть лише від 1 влучання).

Якщо вміння деактивоване, а смикунцям призначають влучання, то вони негайно гинуть.

КУЛЬТИСТИ

Культисти — це напівживі люди, перетворені на біокомп'ютери та з'єднані з материнським мозком. Вони живлять його, немов батареї.

Культистів розміщують на мапі за допомогою карт дослідження. Вони мають власні правила. Культисти не переміщуються, не атакують і ніяк не взаємодіють з персонажами та/або будь-якими іншими компонентами, якщо немає конкретної вказівки.

З цієї причини персонажі в одному відсіку з культистами (і без жодного іншого прибульця) також НЕ ПЕРЕБУВАЮТЬ у бою.

З іншого боку, персонажі можуть спробувати знищити культистів, щоб зменшити силу культу новоплоті. Будь-яка дія, яка може бути спрямована проти прибульців (наприклад, одиничні постріли), також може бути спрямована проти культиста.

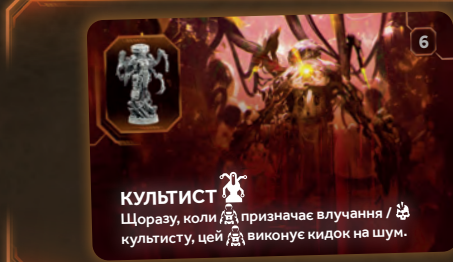
Культисти втрачають здоров'я за правилами трутнів.

ЗНИЩЕННЯ КУЛЬТИСТІВ

Коли персонаж знищує культиста, він розміщує його фігурку на плитці мертвих культистів новоплоті (з цього моменту ефекти карт подій будуть слабшими) та деактивує 1 з активних умінь на свій вибір (перевертає карту).

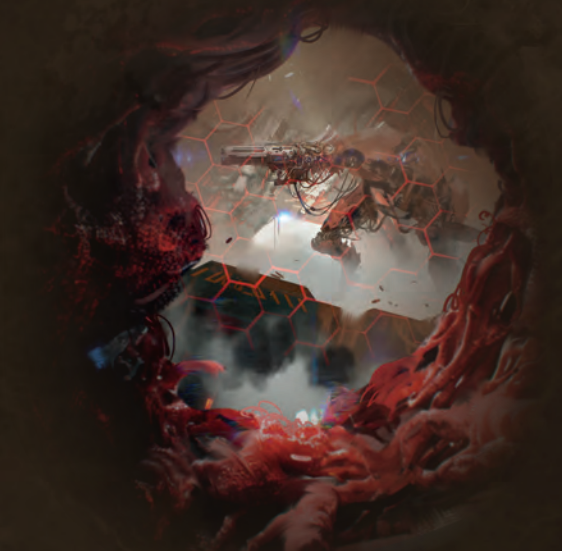
Якщо з будь-якої причини культист знищений, але не персонажем, то деактивується останнє за порядком вміння. Якщо досі не було деактивоване жодне вміння, це означає, що в такому разі треба деактивувати вміння культиста.

ВМІННЯ КУЛЬТИСТА



Поки вміння культиста активне, після призначення будь-яких влучань/ культистові персонаж повинен виконати кидок на шум. Це правило діє навіть, якщо культист гине внаслідок цієї дії.

Деактивацію вміння виконують перед виконанням кидка на шум. Унаслідок цього може статися так, що цей кидок виконувати не треба (адже вміння культиста було деактивоване).



ТРУТНІ

У цьому доповненні є 4 типи трутнів. Вони дотримуються звичайних правил трутнів, але кожен з них має особливе вміння, яке визначає правила атак і додаткові правила.

УМІННЯ РІЗУНІВ



Кровожерливі різуну завдають подвійного удару.

Доки вміння різунів активне, щоразу, коли внаслідок атаки різуну персонаж отримує карту важкого поранення і/або втрачає [символ], різун атакує вдруге (але ніколи не атакує втретє).

Роз'яснення:

- Розігрування карти атаки, яка не призначає влучань, означає, що різун НЕ АТАКУЄ вдруге.
- Якщо персонаж гине в першій атаці, а в його відсіку є інший персонаж, то різун розіграє свою другу атаку проти цього персонажа (якщо таких персонажів кілька, то ціль атаки вибирають за порядком ходів).

УМІННЯ МІНОХОДІВ



Вибухонебезпечні міноходи можуть здетонувати під час знищення.

Доки вміння міноходів активне, щоразу, коли у відсіку вбивають мінохода, ви берете 3 карти атак прибульців.

Якщо ви взяли принаймні 1 карту «Бах!», то розіграйте 1 з них. Потім затасуйте 3 взяті карти в колоду.

УМІННЯ ВОГНЕКИДІВ



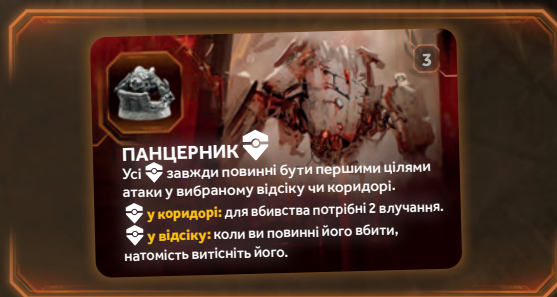
Вогнекиди відкривають вогонь у відповідь.

Доки вміння вогнекидів активне, щоразу, коли персонаж стріляє чергами в коридорі з вогнекидами, цей персонаж спершу втрачає 1 [символ] за кожного вогнекида в коридорі. Лише після цього розіграють стрільбу чергами.

Роз'яснення:

Якщо персонаж помирає в процесі, він не завершує виконання своєї дії.

УМІННЯ ПАНЦЕРНИКІВ



Міцні панцерники захищають інших прибульців.

Доки вміння панцерників активне, панцерники мають два вміння, зазначені на карті. Панцернику призначають влучання раніше за інших прибульців. Крім того, його набагато важче вбити.

- Серед усіх прибульців у відсіку / коридорі першою ціллю будь-якої дії завжди повинен бути панцерник. Приклад. Під час стрільби чергами в коридорі, де є панцерник, ви призначаєте влучання спершу панцерникам. Лише після того, коли у всіх панцерників буде достатньо влучань для загибелі, можна призначати влучання іншим прибульцям.

Роз'яснення:

- Це не означає, що персонажі зобов'язані виконувати дії, спрямовані проти панцерників. Тобто якщо під час виконання дії вона може бути спрямована проти панцерників, то повинні це зробити.
 - Під час стрільби чергами персонаж може вирішити стріляти в коридорі, у якому немає панцерників, навіть якщо в іншому суміжному коридорі є панцерники.
 - Під час стрільби одиничними пострілами у відсіку / стрільби чергами в коридорі з кількома панцерниками ви можете стріляти в будь-яких панцерників там, але повинні спершу стріляти в них, а потім в інших прибульців.
 - Ці правила стосуються не лише стрільби одиничними пострілами / чергами, а й інших дій проти прибульців (наприклад, витіснення).
- Щоб убити панцерника в коридорі, потрібно 2 влучання, а не 1.

ТА

Щоразу, коли панцерник повинен бути вбитий у відсіку, ви натомість витісняєте його.

Роз'яснення:

- Щоб убити панцерника в коридорі, персонаж повинен призначити обидва влучання одночасно. Це означає, що результат стрільби чергами в 1 влучання не можна призначити жодному прибульцю в цьому коридорі – він практично нічого не дає.

КАРТИ АТАК ПРИБУЛЬЦІВ

Карти атак прибульців трохи відрізняються від карт базової гри «Немезида. Відплата». 4 типи трупнів мають відповідні карти з особливими ефектами.



Під час розігрування карти атаки перевірте таке:

1. Якщо нападник — прибулець того самого типу, що й символ у першому рядку, то застосуйте цей ефект.
2. Якщо нападник — материнський мозок, і потрібна кількість тіл була поглинена, то застосуйте ефект у другому рядку.

☛ ☛ ☛ — ці символи показують, скільки тіл повинно бути поглинено, щоб можна було застосувати ефект.

3. Інакше застосуйте ефект у третьому рядку.

Верхній ефект застосовують, навіть якщо деактивовано вміння пов'язаного з ним трупня.

ЖЕТОНИ ПРИБУЛЬЦІВ



Протягом усієї гри жетони прибульців кладуть у мішечок. Це треба робити так, щоб не бачити, який тип жетона ви кладете в мішечок. Ми радимо класти в мішечок жетони з низу їхніх відповідних стосів.

На жетони прибульців поширюються правила базової гри, але з однією важливою зміною:

Коли прибульців розміщують у коридорі внаслідок узяття жетона прибульця, цей жетон показує, яких саме прибульців розміщують у коридорі.

Наприклад. Узявши зображений вище жетон, ви повинні розмістити в коридорі: 1 різуну, 1 панцерника та 2 міноходів.

Якщо в коридорі бракує місця для потрібної кількості прибульців, дотримуйтеся золотого правила доповнення «Культ новоплоті» — розміщуйте стільки прибульців, скільки зможете, відповідно до порядку прибульців і ігноруючи інших.

ЯЙЦЯ

Культ новоплоті захопив станцію, де раніше перебували першокровні. Їхнє гніздо та яйця все ще там, готові до вивчення.

Яйця і гніздо такі самі, як і в базовій грі.

ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ

- ☛ — культист
- ☛ — смикунець
- ☛ — вогнекид
- ☛ — панцерник
- ☛ — мінохід
- ☛ — різун
- ☛ — материнський мозок
- ☛ ☛ ☛ — потрібна кількість поглинених тіл

